

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* interaktif pada tema 4 subtema 1 peredaran darahku sehat kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat, telah selesai dilaksanakan sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu:

- a. Hasil media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* interaktif pada tema 4 subtema 1 peredaran darahku sehat yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh validator ahli media dengan hasil persentase kelayakan 85% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian validator ahli materi dengan hasil persentase 90% kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi, maka media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* interaktif pada tema 4 subtema 1 peredaran darahku sehat “**Sangat Layak**” digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Hasil media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* interaktif pada tema 4 subtema 1 peredaran darahku sehat yang telah dikembangkan, selanjutnya diuji praktikalitas melalui validasi praktisi pendidikan dan respon peserta didik. Validasi oleh praktisi pendidikan diperoleh persentase sebesar 93,3% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Selanjutnya melalui hasil respon peerta didik diperoleh rata – rata 4,25 dengan kategori “Sangan Baik”. Berdasarkan hasil penilaian praktisi pendidikan dan respon peserta didik, maka media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* interaktif pada tema 4 subtema 1 peredaran darahku sehat “**Sangat Praktis**” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

- c. Hasil efektifitas Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Scan Barcode* yang dikembangkan menggunakan soal telah diuji coba untuk dapat terlihat peningkatan hasil belajar peserta didik. berdasarkan uji coba terlihat peningkatan hasil belajar masing – masing peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* interaktif. Sebelum menggunakan media nilai rata – rata peserta didik 49,6 dengan kategori “Kurang” dan “Tidak Tuntas” dan setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* interaktif pada tema 4 subtema 1 peredaran darahku sehat meningkat menjadi 90 dengan kategori “Baik Sekali” dan “Tuntas”. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* interaktif pada tema 4 subtema 1 peredaran darahku sehat “**Sangat Efektif**” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta hasil yang sudah diperoleh, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

- a. Bagi siswa, media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* interaktif pada tema 4 subtema 1 peredaran darahku sehat dikembangkan untuk dijadikan salah satu media yang menarik perhatian, menyenangkan, pembelajaran yang sulit menjadi mudah, serta mempermudah siswa belajar dimasa online maupun disaat offline.
- b. Bagi guru, media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* interaktif dapat dikembangkan oleh guru menggunakan materi atau tema yang berbeda sesuai dengan kebutuhan. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswanya dan mampu menyesuaikan media dengan teknologi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- c. Bagi sekolah, mendukung pengembangan media pembelajaran video animasi atau media lainnya untuk menyampaikan pesan atau informasi dan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan menyesuaikan perkembangan teknologi.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, kemungkinan hasil penelitian ini masih dipengaruhi oleh faktor – faktor yang belum dapat dikendalikan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terutama berkaitan dengan efektifitas media pembelajaran penggunaan dengan sampel yang lebih luas dan banyak. Selain itu, peneliti selanjutnya alangkah lebih baik dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, materi atau tema yang berbeda.